

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV untuk mengetahui adanya peningkatan kecerdasan visual spasial siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli geometri berbasis QR *card* serta untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan kecerdasan visual spasial siswa kelas v yang menggunakan media monopoli geometri berbasis QR *card* dengan tidak menggunakan media pada materi kubus dan balok. Maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan Media Monopoli Geometri Berbasis QR Card

Pada rumusan masalah pertama diatas, dapat ditarik kesimpulan:

Bahwa pada penerapan media monopoli geometri berbasis QR *card* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa pada materi kubus dan balok. Analisi respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap media monopoli geometri berbasis QR *card*. Berdasarkan hasil rata-rata kecerdasan visual spasial siswa yang diukur menggunakan *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen. Rata-rata dari hasil *pre-test* dikelas eksperimen yaitu sebesar 59,00 Sedangkan nilai rata-rata *post-test* dikelas eksperimen yaitu sebesar 86,00 Nilai rata-rata tersebut mengalami peningkatan sebesar 27. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai t, yaitu sebesar 33,584 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu. Hal tersebut menyatakan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli geometri berbasis QR *card*.

2. Perbedaan Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Kelas V yang Menggunakan Media Monopoli Geometri Berbasis QR Card dengan Tidak Menggunakan Media

Pada rumusan masalah kedua diatas, dapat ditarik kesimpulan:

Bahwa setelah melaksanakan pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan peningkatan kecerdasan visual spasial siswa kelas V yang menggunakan media monopoli geometri berbasis QR card dengan tidak menggunakan media pada materi kubus dan balok. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji *independen sampel t-test* yang telah diuji oleh peneliti antara nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil uji perbedaan rerata menggunakan uji-t menunjukkan bahwa dapat diperoleh nilai t sebesar 3,814 dengan nilai signifikansi (*2 – tailed*) yaitu 0,000. Nilai signifikansi yang telah diperoleh tersebut $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, hal tersebut menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial siswa kelas V yang menggunakan media monopoli geometri berbasis QR card lebih terlihat dibandingkan dengan kecerdasan visual spasial siswa yang tidak menggunakan media monopoli geometri berbasis QR card.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, penggunaan media monopoli geometri berbasis QR card terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari hasil tes kecerdasan visual spasial yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media monopoli geometri berbasis QR card dapat juga mendorong dan membuat siswa tampak lebih antusias dan aktif karena mereka merasa tertarik dengan cara belajar yang baru dan interaktif dengan pengalaman belajar yang baru dan berbeda dari biasanya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Penerapan media monopoli geometri berbasis *QR card* untuk materi kubus dan balok ini dapat digunakan untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran dikelas dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu penggunaan monopoli geometri berbasis *QR card* ini dapat melatih imajinasi siswa dan juga dapat melatih kerja sama antar siswa serta pemahaman konsep yang diberikan.

2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain yang ingin meneliti topik yang sama ataupun mengembangkan topik dari penelitian ini dapat lebih mengembangkan lagi pada penggunaan media yang digunakan selain monopoli geometri berbasis *QR card* untuk materi kubus dan balok. Selain itu penggunaan media monopoli geometri berbasis *QR card*, pada penelitian lain mungkin bisa dikembangkan lagi baik dari segi model, pengaplikasian dan pemilihan materi pembelajaran bagi siswa, dan bisa ditekankan pada permasalahan yang dapat memicu pemahaman peserta didik.